

Regelwerk der Rollenspielwelt "Anthadoa"

	Regelwerk der Rollenspielwelt "Anthadoa".....	1
	Vorwort.....	4
5	Kapitel 1 Charakterbeschreibung.....	5
	Das Talentsystem.....	5
	Grundlagen des Talentsystems.....	6
	Proben auf eine Eigenschaft oder ein Talent.....	9
	Erfahrungspunkte.....	9
10	Allgemeine Basiseigenschaften eines Charakters.....	10
	Erweiterte Basiseigenschaften eines Charakters.....	12
	Einfache Talente.....	13
	Komplexere Talente oder Handwerk.....	13
	Charaktermodifikatoren.....	14
15	Die Rasse – Die Zugehörigkeit zu einem Volk.....	15
	Die geographische Herkunft.....	15
	Ausbildung eines Charakters.....	16
	Soziale Modifikatoren.....	16
	Das Alter eines Charakters.....	16
20	Charaktererschaffung.....	16
	Steigerungen und Verbesserungen.....	17
	Kapitel 2 Magie.....	20
	Wie wird überhaupt gezaubert?.....	20
	Kapitel 3 Kampf.....	23
25	Die Initiative.....	23
	Ausdauer.....	24
	Kapitel 4 Realisierung.....	25
	Anhang A Das Talentsystem: Übersicht über die Basiseigenschaften.....	26
	Die Basiseigenschaft „Ausdauer“.....	26
30	Die Basiseigenschaft „Charisma“.....	26
	Die Basiseigenschaft „Empathie“.....	26
	Die Basiseigenschaft „Geschicklichkeit“ oder „Gewandtheit“.....	26
	Die Basiseigenschaft „Intuition“.....	27
	Die Basiseigenschaft „Klugheit“ oder „Intelligenz“.....	27
35	Die Basiseigenschaft „Körperkraft“.....	27
	Die Basiseigenschaft „Lernfähigkeit“.....	27
	Anhang B Das Talentsystem: Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften.....	28

	Die erweiterte Basiseigenschaft „Attacke-Grundwert“	28
40	Die erweiterte Basiseigenschaft „Ausdauer“	28
	Die erweiterte Basiseigenschaft „Initiative-Grundwert“	28
	Die erweiterte Basiseigenschaft „Lebensenergie“	28
	Die erweiterte Basiseigenschaft „Parade-Grundwert“	28
	Anhang C Das Talentsystem: Übersicht über die vorhandenen Talente	29
45	Talent „angeln“	29
	Talent „Bogen/Armbrust schießen“	29
	Das Handwerk „Armbrustschütze“	29
	Das Handwerk „Artillerist“	29
	Das Handwerk „Bogenschütze“	29
50	Talent „Boote steuern“	29
	Talent „fliegen“	29
	Talent „Holzbearbeitung“	29
	Das Handwerk „Schreiner“ oder „Tischler“	29
	Talent „kochen“	29
55	Das Handwerk „Bäcker“	29
	Die Spezialisierung „Brotbäcker“	30
	Die Spezialisierung „Zuckerbäcker“	30
	Das Handwerk „Braucher“	30
	Die Spezialisierung „Bierbrauer“	30
60	Die Spezialisierung „Schnapsbrenner“	30
	Die Spezialisierung „Winzer“	30
	Das Handwerk „Koch“	30
	Das Talent „lesen“	30
	Das Talent „Metallbearbeitung“	30
65	Das Handwerk „Schmied“	30
	Die Spezialisierung „Feinschmied“	30
	Die Spezialisierung „Grobschmied“ oder „Werkzeugschmied“	30
	Die Spezialisierung „Hufschmied“	30
	Die Spezialisierung „Pfeilschmied“	30
70	Die Spezialisierung „Waffenschmied“	31
	Das Handwerk „Kesselflicker“	31
	Das Handwerk „Scherenschleifer“	31
	Talent „Rechtskunde“	31
	Das Handwerk „Advocat“	31
75	Das Handwerk „Justitiar“	31
	Das Handwerk „Notar“	31
	Talent „reiten“	31

	Talent „schreiben“	31
	Das Handwerk „Schreiber“	31
80	Talent „Schwertkampf“	31
	Das Handwerk „Schwertkämpfer“	31
	Die Spezialisierung „Schwertmeister“	31
	Talent „schwimmen“	32
	Talent „Spuren suchen“	32
85	Talent „Steinbearbeitung“	32
	Das Handwerk „Bergbau“	32
	Das Handwerk „Maurer“	32
	Die Spezialisierung „Festungsbau“	32
	Talent „tauchen“	32
90	Talent „Wunden versorgen“	32
	Das Handwerk „Feldscher“	32
	Das Handwerk „Medicus“	32
	Talent „Zechen“	32
	Talent „xxx“	32
95	Anhang D Index.....	33

Vorwort

Müschede, den 12. April 2002

100 ... *Ich wollte immer schon mal ein Vorwort für ein solch wunderbares Monumentalwerk wie dieses schreiben!...*

Nachdem die Welt „Anthadoa“ seit inzwischen fast drei Jahren existiert (die ersten Ideen sowie eine erste grobe Landkarte von Anthadoa entstanden im November
105 1999) und diese Welt auch für alle erreichbar eine Heimat im Internet gefunden hat (seit März/April 2000, also ziemlich genau seit zwei Jahren), ist dies nun der erste größere Ansatz, zu dieser Welt eine Reihe von Regeln zu entwickeln, die das Rollenspiel auf „unserer Welt“ ermöglicht.

110 Letztes Wochenende haben Jochen und ich uns bei dem einen oder anderen Bier mal hingesezt und einen groben Rahmen abgesteckt, wie wir uns die Realisierung eines solchen Regelwerks vorstellen, welche Grundeigenschaften es haben sollte und was innerhalb dieses Regelwerkes nicht machbar sein soll.

115 Irgendwann beschlossen wir, nicht nur darüber zu diskutieren, sondern unsere Vorstellungen auch aufzuschreiben (wie gesagt, hatten wir zu dieser Zeit bereits ein paar Biere beseitigt, was vielleicht auch das eine oder andere Regeldetail erklärt...). Meinen kostbaren Urlaub in der Woche danach habe ich dafür geopfert, die von uns verfassten Stichworte etwas zu ordnen. Herausgekommen ist dabei nach dieser einen Woche ein Werk von 30 Seiten (inklusive des Inhaltsverzeichnisses und eines Index und nach dem Entschluss, ein Vorwort zu verfassen, um
120 die 30-Seiten-Grenze zu erreichen), in das ich auch einiges eingeordnet habe, was wir in früheren Diskussionen oder in kurzen Notizen auf der „Anthadoa“-Website schon angeregt haben.

125 Ich werde mich bemühen, dieses Regelwerk weiter zu vervollständigen und zu verbessern. Aktuelle Versionen werde ich mehr oder weniger regelmäßig an alle Interessenten weiterleiten.

Ludger Keilig

130

Kapitel 1 Charakterbeschreibung

Bei der Entwicklung eines Regelwerkes für Rollenspiel-Charaktere stellt sich zuerst die Frage, was aus einer beliebigen Figur in der Rollenspiel-Welt einen Charakter macht und durch welche Eigenschaften dieser Charakter beschrieben wird. Weiter wird eine Möglichkeit gesucht, diese Eigenschaften des Charakters, die ja sein Erscheinung, seine Fähigkeiten und seine Möglichkeiten beschreiben sollen, systematisch zu erfassen und in einem späteren Schritt auch weiterzuentwickeln.

Ein solches Charakter-System sollte so flexibel sein, dass auch Wesen verschiedener Rassen davon beschrieben werden können, auch wenn diese sich in ihrem Wesen, ihrer Gestalt und ihrem Charakter sehr unterschiedlich sind. Doch neben den Figuren aus anderen Rassen besteht der Bedarf, auch die Tiere damit beschreiben zu können, mit denen die Charaktere zu tun haben, sei es das Pferd als Reittier oder den Wolf, der einen Charakter angreift.

Das Pferd eines Charakters droht zu scheuen, als direkt vor ihm plötzlich eine Ratte aus einem Abfluss springt. Um zu entscheiden, ob das Tier wirklich scheut, muss das Pferd eine Probe auf das Talent „Selbstbeherrschung“ machen. Misslingt diese, so kann man die Körperkraft des Pferdes mit der des Reiters vergleicht, wobei das Talent „Reiten“ als Bonus beachtet wird.

Besonders im Kampf muss auch die Gelegenheit bestehen, dass sich ein Charakter gegen ein angreifendes wildes Tier zur Wehr setzen kann. Zwar wird der Kampf gegen solche Kreaturen immer anders ausgespielt als der Kampf zweier oder mehrerer Menschen gegeneinander, aber die regeltechnischen Grundlagen sollten identisch sein.

Das Talentsystem

Um die Eigenschaften eines Charakters beschreiben und mehrere Charaktere beschreiben zu können, müssen die Eigenschaften dieser Figuren auf einzelne Zahlenwerte reduziert werden. Dabei muss abgewägt werden zwischen der Komplexität und der Realitätstreue eines solchen Systems auf der einen Seite und der Spielbarkeit auf der anderen Seite. Ein optimales –und eigentlich utopisches– System sollte Realitätsnähe mit einem Minimum an numerischen Überhang verbinden.

Die Erfahrung im Spiel hat gezeigt, dass ein starres System mit vielen Talenten zur Beschreibung der Fähigkeiten eines Charakters zwar ein realitätsnahes Spiel erlaubt, dass dem Spieler nur wenige Grenzen setzt, aber gleichzeitig verursacht ein solches System einen gewissen Overhead in der Verwaltung dieses Charakters, da auch Talente, die eigentlich nie benutzt werden, in den Charakterbögen mit aufgeführt und beachtet werden müssen.

Auch in einem System von etwa hundert verschiedenen Talenten, über die ein Charakter verfügen kann, bildet sich häufig schon nach relativ kurzer Zeit ein Standardsatz von zwanzig, dreißig, vielleicht sogar vierzig Talenten heraus, die ein Spieler seinen Charakter immer wieder einsetzen lässt. Das macht schließlich ja auch den Unterschied zwischen einem Krieger und einen Magier aus und ist sicherlich auch so beabsichtigt, aber dennoch muss jeder Magier das Grundgerüst eines Kriegers mit sich herumschleppen, ebenso umgekehrt.

Eine Reduktion der Zahl der verwendeten Talente führt dann allerdings nicht zu einem besseren System, sondern reißt Lücken, so dass sich einzelne Charaktere nicht mehr voll entfalten können.

180 Andererseits wäre es häufig interessant, vorhandene Talente weiter aufzuteilen, sobald ein Charakter es zur Meisterschaft in diesem Talent gebracht hat und sich nun weiter spezialisieren will.

185 *Ein Charakter, der nur hin und wieder mal am Lagerfeuer kocht, ist mit einem Talent „kochen“ zufrieden, das er steigern kann, um das Magen-drücken nach dem Mahl zu minimieren. Will ein Zwerg in seiner Freizeit sein eigenes Bier brauen, ist dies mit dem Talent „kochen“ dagegen nur noch begrenzt möglich. Und der Abenteurer, der sich als Koch in eine feine Gesellschaft einschleichen will, wäre besser dran, wenn er ein Talent „Zuckerbäcker“ statt des einfachen „kochen“ hätte.*

190 Der Ansatz, auf den dieses Regelwerk für die Rollenspielwelt Anthadoa zurückgreifen will, versucht einen Mittelweg mit einem kleinen Basissystem, das die gemeinsamen Grundeigenschaften der aller Charaktere ermöglicht sowie einem erweiterten Teil, der die Eigenschaften beinhaltet, die nicht alle Charaktere haben und der mit dem Charakter zusammen wachsen kann.

195 **Grundlagen des Talentsystems**

Jeder Eigenschaft und jeder Fähigkeit eines Charakters, die aktiv verwendet wird, wird ein Prozentwert zugewiesen, der in etwa angibt, wie gut der Charakter diese Fähigkeit beherrscht oder wie weit eine Eigenschaft ausgebildet ist.

200 Die folgende Tabelle soll einen groben Überblick bieten über den Zusammenhang zwischen der Höhe eines Talent- oder Handwerkswertes und der Fähigkeiten, die der Charakter damit besitzt.

Talentwert	Eigenschaften
≤ 0%	Ein permanenter Eigenschaftswert für einen Charakter in dieser Höhe ist nicht zulässig.
1 – 20%	Nur unter Einfluss von Magie, Artefakten oder alchemistischen Tinkturen kann ein Charakter einen so niedrigen Eigenschaftswert erhalten. Dieser sollte niemals permanent sein, sondern nur zeitlich begrenzt sein. Permanent sollte ein solcher Wert nur bei Tieren zu finden sein.
21 – 40%	Der Charakter beherrscht diese Eigenschaft schlecht, was besonders bei einem Wert von weniger als 30% deutlich auffällt.
41 – 60%	Der Charakter beherrscht diese Eigenschaft durchschnittlich. Ist für die Eigenschaft eines Charakters keine Modifikation des Basiswertes angegeben, so gilt ein Standardwert von 50% auf dieser Eigenschaft.
61 – 80%	Die Eigenschaft wird überdurchschnittlich gut beherrscht,
81 – 90%	Der Charakter beherrscht diese Eigenschaft auffallend gut, so dass der Charakter auch eine gewisse Bekanntheit erhält – sei es direkt durch diesen hohen Eigenschaftswert oder durch die zu der Eigenschaft gehörenden Talente.
91 – 100%	Die Eigenschaft wird meisterlich beherrscht, der Charakter ist als Meister dieser Eigenschaft bekannt. Eine Steigerung in diese Höhe sollte nur schwer möglich sein.
> 100%	Eigenschaftswerte über 100% sollten die absolute Ausnahme sein und entsprechend nur den absoluten Meistern eines Talent vorbehalten sein. Eine Steigerung auf solche Werte ist durch den Einsatz von Erfahrungspunkten nicht möglich, sondern kann höchstens durch meisterliche Proben hervorgerufen werden. Doch auch dann sollte der Spielleiter solch hohe Talentwerte nur in Ausnahmen zulassen.

Talentwert	Einfache Talente
< 0%	Der Charakter hat nie etwas von diesem Talent gehört; er kann es nur unter Anleitung anwenden.
0%	Ein Charakter kann versuchen, dieses Talent anzuwenden, genauso wie ein kleines Kind versuchen kann, zu schreiben. Der Erfolg ist aber eher fragwürdig.
1 – 20%	Der Charakter kann etwas mit den Grundzügen eines Talent anfangen
21 – 40%	Mit diesem Wert beherrscht der Charakter auch langsam die Grundzüge des Talent.
41 – 60%	Die Grundzüge sind nun kein Problem mehr. Der Charakter könnte sich auch mit gewissen Erfolgsaussichten an weiterführenden Aufgaben versuchen. Eine Fertigkeit von mehr als 40% in einem Talent ist notwendig, um ein aus diesem Talent abgeleitetes Handwerk zu erlernen
61 – 80%	
81 – 100%	
> 100%	Talent- und Eigenschaftswerte über 100% sollten die absolute Ausnahme sein und entsprechend nur den absoluten Meistern eines Talent vorbehalten sein. Eine Steigerung auf solche Werte ist durch den Einsatz von Erfahrungspunkten nicht möglich, sondern kann höchstens durch meisterliche Proben hervorgerufen werden. Doch auch dann sollte der Spielleiter solch hohe Talentwerte nur in Ausnahmen zulassen.

Talentwert	Handwerk
< 0%	Der Charakter hat nie etwas von diesem Handwerk gehört; er kann es nicht aktiv anwenden.
0 – 10%	Der Charakter hat eine gewisse Grundkenntnis von diesem Handwerk, kann es aber nicht aktiv anwenden
11 – 30%	Der Charakter beherrscht die Grundfertigkeiten des Handwerks.
31 – 50%	Neben den Grundfertigkeiten beherrscht der Charakter jetzt auch weiterführende Fertigkeiten. Ein Charakter, der dieses Handwerk nicht als Lehrberuf erlernt hat, sollte selten über diese Grenze hinauskommen. Jetzt könnte er beginnen, sich in diesem Handwerk weiter zu spezialisieren, falls er einen Lehrmeister dafür findet
51 – 70%	Mit einem Wert von mehr als 50% gilt ein Charakter als Geselle seines Handwerks. Er beherrscht sein Handwerk und könnte in diesem Beruf angestellt werden.
71 – 90%	Mit einem Wert von mehr als 70% beherrscht der Charakter sein Handwerk wie ein Meister des Faches.
91 – 100%	Bei einem Fertigkeitswert über 90% ist die Beherrschung dieses Handwerks meisterlich. Die Dienste eines solchen Meisters sind sehr begehrt.
> 100%	Talentwerte über 100% sollten die absolute Ausnahme sein und entsprechend nur den absoluten Meistern eines Talentes vorbehalten sein. Eine Steigerung auf solche Werte ist durch den Einsatz von Erfahrungspunkten ist nicht möglich, sondern kann höchstens durch meisterliche Proben hervorgerufen werden. Doch auch dann sollte der Spielleiter solch hohe Talentwerte nur in Ausnahmen zulassen.

205

Dazu bekommt jedes Talent einen Standardwert, der den Fähigkeiten einer Person entspricht, die dieses Talent nie aktiv benutzt hat, also den Wert 0%. Weiter werden durch die Rasse, die Herkunft und den Beruf eines Charakters Modifikationen für einzelne Talente oder Talentgruppen festgelegt sowie ein Rahmen für die mögliche Steigerung von Talenten gegeben.

210

Als Beispiel für die Einschränkung einer Talentgruppe: Ein Zwerg hat durch seine Abstammung aus den Stollen und Schächten der Berge nur wenig Kontakt zum offenen Wasser. Daher werden alle Talente, die einen Bezug zu offenen Gewässern haben, generell mit einem Malus von 10% belegt. Eine Ausnahme bildet dabei das Talent „Boote steuern“ mit einem Modifikator von ± 0%, da sie gelegentlich Boote über unterirdische Seen steuern müssen. Auf diese Weise sind alle Talente wie „Schwimmen“, „Angeln“ oder „Tauchen“ mit diesem Malus belegt.

215

Andererseits kann ein Schwertkämpfer einen generellen Bonus von 10% auf alle Klingenwaffen erhalten, deren Größe und Gewicht vergleichbar ist mit seinem Schwert, sowie einen Bonus von 5% auf solche Klingenwaffen, deren Größe und Gewicht um weniger als 50% von dem seiner Standardwaffe abweicht.

220

Der oben erwähnte Rahmen für die Steigerung von Talenten gibt dabei an, um wie viele Punkte ein Talent in einem Ansatz steigerbar ist und wie viele Erfahrungspunkte dafür investiert werden müssen.

225

Proben auf eine Eigenschaft oder ein Talent

230 ...Prozentsystem: mit 1xW100 oder mit 5xW20? Mit 1xW100 sind alle Würfelergebnisse gleich wahrscheinlich, mit 5xW20 sind können 1 bis 4 nicht erwürfelt werden und Ergebnisse um die 50 (genauer: $52,5 \pm \dots$) sind wahrscheinlicher als extrem niedrige oder extrem hohe Ergebnisse.

Erfahrungspunkte

235 Sobald ein Charakter etwas Neues erlebt oder etwas ihm bisher Unbekanntes sieht, nimmt er diese für ihn neuen Erfahrungen auf. Genauso lernt er auch durch die wiederholte Anwendung eigentlich schon bekannter Talente oder Handwerke immer etwas dazu. Um diesen Lernprozess in eine Weiterentwicklung des Charakters umwandeln zu können, erhält der Charakter in entsprechenden Situationen Erfahrungspunkte. Diese Erfahrungspunkte können dazu verwendet werden, um
240 spezielle Talente oder Handwerke beziehungsweise sogar Basiseigenschaften des Charakters seinen Erlebnissen anzupassen.

245 *Der Zwerg Abrosch hat sich nach langer Zeit in den Bergwerken seiner Ahnen entschlossen, der Welt unter Tage den Rücken zu kehren. Er schließt sich einer Gruppe von Abenteurern an, die auf Pferden Anthadoa bereisen. Nach einer Woche auf den Pferderücken erhält Abrosch einen entsprechenden Betrag an Erfahrungspunkten, die er in die Steigerung jener Talente investieren kann, die er in den letzten Tagen (für ihn) ungewohnt häufig verwendet hat. So könnte er zum Beispiel sein Talent „Reiten“ erhöhen oder sein Wissen von den Menschen und der
250 Landschaft, die er im Moment durchreist.*

255 *Der Söldner Kerax dagegen, der –soweit er sich daran erinnert– sein ganzes Leben mit und auf Pferden verbracht hat, hat in der gleichen Zeit nicht viel Neues erlebt. Da er noch ein paar Erfahrungspunkte von früheren Erlebnissen übrig hat, kann der diese Punkte jetzt dennoch verwenden, um seine Kenntnis von den Zwergen zu erhöhen – schließlich reist ein Angehöriger dieses Volkes seit einer Woche in seiner Gruppe mit–, oder er kann ebenfalls seine Kenntnis von Land und Leuten verbessern. Zum Verbessern seiner Reitfähigkeiten reicht diese
260 Woche dagegen nicht aus – es sei denn, er führt jeden Abend ein entsprechendes Reittraining aus, das dann allerdings auch mit entsprechenden Erfahrungspunkten honoriert werden würde.*

265 Im Allgemeinen sind diese Erfahrungspunkte nicht an ein bestimmtes Talent gebunden. Allerdings sollten Talente nur dann gesteigert werden, wenn sich ein Charakter auch eine entsprechende Zeit lang mit diesem Talent beschäftigt hat. Ebenso sollte eine (zeitlich) intensive Beschäftigung mit einem Talent oder einem Handwert sowohl eine entsprechende Menge an Erfahrungspunkten vom Spielleiter wie auch eine geeignete Talentsteigerung des Charakters nach sich ziehen. Bei solch einer intensiven Beschäftigung mit einem Talent oder Handwerk kann
270 der Spielleiter natürlich auch direkt anstelle der Erfahrungspunkte einen oder mehrere Punkte auf das Talent geben.

Allgemeine Basiseigenschaften eines Charakters

Unter den Basiseigenschaften werden alle Eigenschaften zusammengefasst, die einen Grundeindruck von einem Charakter vermitteln können. Dazu zählen solche Eigenschaften wie Klugheit-Intelligenz oder Körperkraft eines Charakters.

Die Klugheit-Intelligenz eines Charakters sagt nichts über die aktuellen Werte der Wissenstalente aus, über die er verfügt. Ein hoher Klugheitswert-Intelligenz ist aber ein Hinweis darauf, dass ein Charakter gut in der Lage ist, verschiedene bereits bekannte Wissenstalente zu erlernen oder zu verbessern. Die Lernfähigkeit dagegen ist ein Maß dafür, wie viele von Grund auf verschiedene komplexe Talente der Charakter erlernen könnte, wenn er eine entsprechende Menge Erfahrungspunkte investiert.

Etwas problematisch bei diesen Eigenschaften ist es, dass sie eher unscharf ausdrücken, in welchem Fall sie anzuwenden sind.

Eine Basiseigenschaft „Geschicklichkeit“, wie sie in verschiedenen Systemen verfügbar ist, kann viel bedeuten: Handwerkliche Geschicklichkeit, eine gute Körperbeherrschung wie bei einem Artisten oder auch die Fingerfertigkeit eines Charakters.

In der Rollenspielwelt „Anthadoa“ werden die Basiseigenschaften unter anderem als Grundlage dafür genutzt, wie schnell und mit welchem Aufwand ein Charakter ein bestimmtes Talent erlernen kann.

Ein Charakter, der über einen hohen KlugheitsIntelligenzwert verfügt, kann seine Wissenstalente besonders leicht (durch den Einsatz von nur wenigen Erfahrungspunkten) steigern. Ein „dümmerer“ Charakter muss dagegen mehr Erfahrungspunkte investieren, um ein Wissenstalent zu steigern. Dagegen hat der „dümmerer“ Charakter Vorteile beim Steigern von körperlichen Talenten, wenn seine Körperkraft oder Geschicklichkeit höher ist als die des „klügeren“ Charakters.

Jeder Charakter verfügt dabei vom Beginn seines Lebens an über alle Basiseigenschaften. Ist für einen Charakter nach Anwendung aller Modifikationen aus Rasse, Herkunft und erlerntem Handwerk noch kein Grundwert für eine Basiseigenschaft angegeben, so gilt ein Basiswert von 50% auf dieser Eigenschaft.

Basiseigenschaften sind wesentlich schwerer zu steigern als die Talente oder Handwerke; um eine Basiseigenschaft gar auf einen überdurchschnittlichen Wert zu steigern, muss der Charakter sehr viele Erfahrungspunkte investieren. Allerdings sind diese Steigerungen bis auf einen Standardwert von 50% jederzeit durchführbar, sobald der Charakter sich in dieser Eigenschaft betätigt hat. Durch die breite Bedeutung der Basiseigenschaften ist dies sehr häufig der Fall.

Selbst der Archivar in der Bibliothek hat die Möglichkeit, seine körperliche Körperkraft auf ein gewisses Maß zu steigern, da er zum Beispiel häufig schwere Bücher durch seinen Arbeitsplatz tragen muss oder lange Wege zurücklegen muss, um ein bestimmtes Dokument in den verzweigten Archiven zu finden.


Ein reisender Charakter könnte sowohl seine IntelligenzKlugheit wie auch seine Körperkraft auf bis zu 50% steigern, wenn er zum Beispiel zu Fuß oder mit einem Reittier unterwegs ist. Ist er dagegen in einer Kutsche unterwegs, ist eine Steigerung seiner Körperkraft nur dann

320 sinnvoll, wenn er sich bereit erklärt, dem Kutscher bei einigen Dingen
zur Hand zu gehen und sich auch mal die Hände schmutzig macht. Bei
einer Kutschenreise bietet sich dagegen vielleicht die Möglichkeit, wäh-
rend langer Unterhaltungen mit den Mitreisenden die Intelligenz oder
325 die Lernfähigkeit/Klugheit auch auf einen Wert oberhalb von 50% zu
steigern, wenn die geführten Diskussionen entsprechend tiefgehend
sind. Dann wäre allerdings zu überlegen, ob der Charakter vielleicht
eher ein spezielleres Wissenstalent erhöht, wie zum Beispiel die Kennt-
nis von einer bestimmten Religion oder einem Gott, wenn der Mitrei-
sende ein Priester ist, oder ein Handelstalent, wenn zufällig ein mitteil-
samer Händler mit in der Kutsche sitzt. Eine solche „Fortbildung“ ist
330 zwar auch für den zu Fuß oder zu Pferd reisenden Charakter abends
am Lagerfeuer möglich, aber zum einen sind solche Gelehrten recht
selten am Lagerfeuer anzutreffen, zum anderen sind konzentrierte und
tiefgehende Diskussionen auf dem Pferderücken oder am Lagerfeuer
schwieriger zu führen als in der relativen Bequemlichkeit einer Kutsche.


335 Eine Steigerung auf überdurchschnittliche Werte ist auf diese Weise je-
doch nicht durchführbar.

Die Basiseigenschaften eines Charakters in der Rollenspielwelt von „Anthadoa“
sind aufgetrennt in drei verschiedene Gebiete: die körperliche, geistige sowie
(magische) Basiseigenschaften.

340 Die körperlichen Eigenschaften beschreiben die körperliche Verfassung eines
Charakters, sei es die rohe Kraft, die Art, wie ein Charakter seinen Körper einset-
zen kann und auch unter seinen Willen zwingen kann. Folgende drei körperliche
Eigenschaften gibt es:

345  **Kraft:** Diese Basiseigenschaft beschreibt die Fähigkeit eines Charakters,
seine Muskelkraft einzusetzen.
Die Ausdauer sollte nicht wesentlich höher sein als das Doppelte der
Kraft, aber auch nicht wesentlich kleiner als die Hälfte der Kraft.

350 **Gewandtheit oder Geschicklichkeit:** Im Gegensatz zum Einsatz von reiner
Muskelkraft wird häufig eine gewisse Technik benötigt, wie man diese
Kraft einsetzen kann. Manchmal können sich Kraft und Technik ergän-
zen, andere Aufgaben lassen sich nur durch reine Kraft oder nur durch
Technik bewältigen.

355 **Ausdauer:** Bei anderen Gelegenheiten ist zusätzlich eine gewisse Ausdauer
notwendig. Die Ausdauer gibt an, wie lange ein Charakter eine Kraftan-
strengung aufrecht erhalten kann.
 Die Ausdauer sollte nicht wesentlich höher sein als das Doppelte der
Kraft, aber auch nicht wesentlich kleiner als die Hälfte der Kraft.

360 Die zweite Gruppe von Basiseigenschaften fasst die geistigen Fähigkeiten zu-
sammen. Mit Hilfe dieser Basiseigenschaften lassen sich alle die Dinge beschrei-
ben, die mit der Lernfähigkeit des Charakters zusammenhängen. Die geistigen
Basiseigenschaften umfassen folgende Gebiete:

365 **Intelligenz:** Diese Basiseigenschaft gibt an, inwieweit ein Charakter aus sei-
nem bisherigen Wissen logische Schlüsse ziehen kann. Mit diesem Ta-
lent wird auch gesteuert, wie gut ein Charakter sein bisheriges Wissen
und seine Fähigkeiten weiter vertiefen kann, sprich: wie schnell ein
Charakter ein schon erlerntes Talent weiter steigern kann.



Lernfähigkeit: Eine andere Art von Wissen besteht aus den Erinnerungen des Charakters. Die Geschwindigkeit, mit der dieses Wissen erweitert werden kann, hängt von der Lernfähigkeit dieses Charakters ab.

370 **Intuition:** Intuition ist zum einen die Fähigkeit, eine gegebene Situation innerhalb von kurzer Zeit zu erfassen und darauf zu reagieren, zum anderen auch auf ein gewisses „Gefühl im Bauch“ zu reagieren.

375 Der dritte und letzte Bereich der Basiseigenschaften ist schwieriger zu beschreiben. Er befasst sich mit den gesellschaftlichen Grundfähigkeiten des Charakters sowie mit seinen magischen Fähigkeiten.

380 **Charisma:** Diese Basiseigenschaft beschreibt die Wirkung eines Charakters auf seine Umgebung. Das Charisma gibt weniger das Aussehen als die Ausstrahlung eines Charakters wieder. Unter anderem gibt diese Basiseigenschaft dabei an, inwiefern ein Charakter seine Umgebung beeinflussen oder sogar manipulieren kann.

385 **Empathie:** Im Gegensatz zum Charisma gibt diese Basiseigenschaft nicht die Ausstrahlung, sondern vielmehr die Empfänglichkeit für die Ausstrahlung Anderer an. Damit ist sie besonders geeignet, um das Gespür eines Charakters dafür darzustellen, wie man seine Umgebung manipulieren kann.

Nur als Werte für den Fall, dass kein Talent vorhanden ist (z.B. Zwerg A hat noch nie Spuren gesucht, hat also noch kein Talent, dann wird der Basiswert aus Intuition und ... ausgerechnet..., wenn Probe erfolgreich, dann hat –falls er es wünscht– A das neue steigerbare Talent ‚Spurensuche‘)

390 Dienen nicht als Berechnungsgrundlage für die eigentlichen Proben (wie es etwa bei DSA ist)!


Basiswerte sind steigerbar (aber teuer), aber dann werden die entsprechenden bereits erlernten Talentwerte nicht neu berechnet!!!

395 Basiswerte sind nicht solche Sachen wie NG, GG, AG, ... (vgl. DSA); die sollten einfach ausgespielt werden

Erweiterte Basiseigenschaften eines Charakters

400 Die Erweiterten Basiseigenschaften sind eine Ergänzung der allgemeinen Basiseigenschaften. Hier findet man solche Werte wie die Lebensenergie oder die Ausdauer eines Charakters genauso wie einen Initiative-, Attacke- und Parade-Grundwert. Viele dieser Werte sind Grundwerte, die später mit verschiedenen Talenten verrechnet werden.


405 *Der Initiative-Grundwert dient zur Ermittlung der Aktionsreihenfolge beim Kampf oder in schnell ablaufenden Situationen, wo er mit einem Würfelwurf verrechnet wird. Für sich alleine genommen reflektiert er die Reaktionsfähigkeit eines Charakters.*

Die cke- und Parade-Grundwerte werden mit den Waffentalenten verrechnet, um mit einer Probe auf den errechneten Wert den Erfolg einer Attacke oder Parade bestimmen zu können.

410 Zu den erweiterten Basiseigenschaften zählen im Gegensatz zu den anderen Eigenschaftsgruppen auch eine Reihe von Werten, die nicht dem Prozentsystem der übrigen Talente entsprechen, wie zum Beispiel der Initiative-Grundwert, der Werte zwischen 0 und 20 annehmen kann.

Jeder Charakter verfügt von Anfang an über alle diese Talente,
 Die erweiterten Basiseigenschaften können einfacher gesteigert werden als die
 415 normalen Basiseigenschaften.

Einfache Talente


Als einfache Talente werden all die Fähigkeiten bezeichnet, die als Oberbegriff für
 420 eine bestimmte Tätigkeit stehen und die alleine noch keine Berufs- oder
 Handwerksbeschreibung beinhalten. Gleichzeitig gilt, dass einfache Talente ohne
 spezielle Ausbildung ausgeübt werden können.

*Das Talent „kochen“ zählt zu den einfachen Talenten, das Handwerk
 „Koch“ dagegen gehört zu den komplexen Talenten – es ist halt ein
 Handwerk, das erlernt werden muss.*

425 Während seiner Abenteurerlaufbahn kann sich ein Charakter praktisch beliebig
 viele Talente aneignen. Alternativ kann er auch die Meisterschaft in nur einzelnen
 Talenten anstreben, um dieses Talent später in einem Handwerk zu verwenden
 oder sich weiter zu spezialisieren.

430 Diese Talente liegen normalerweise zwischen 0% und 100%. Ein Talentwert von
 0% bei einem einfachen Talent bedeutet, dass der entsprechende Charakter sich
 noch nie mit dieser Fähigkeit beschäftigt hat. Da es sich hierbei um Talente han-
 delt, die keine spezielle Ausbildung verlangen, kann jedoch auch ein Talent mit
 einem Talentwert von 0% eingesetzt werden.

435 Durch Mali auf Talente oder Talentgruppen kann es jedoch auch passieren, dass
 ein noch nie verwendetes Talent einen Talentwert von weniger als 0% besitzt.
 Dann ist dieses Talent von dem Charakter selber nicht anwendbar, es sei denn, er
 findet einen anderen Charakter, der in dem gleichen Talent einen Talentwert von
 10% oder mehr besitzt. Alternativ reicht es aus, wenn dieser „Lehrer“ ein aus dem
 Talent abgeleitetes Handwerk aktiv beherrscht.

440 *Der Thûb Tsetas hat, da sein Volk nur weiche Metalle wie Gold kennt,
 keine Kenntnis von der Metallbearbeitung, d.h. sein Talentwert „Metall-
 bearbeitung“ liegt bei -5%. Um dennoch das Messer pflegen zu kön-
 nen, das ihm sein Freund, der Zwerg Artosch (Metallbearbeitung auf
 25%), geschenkt hat, muss ihn der Zwerg entsprechend einweisen. Al-
 445 ternativ kann sich Tsetas natürlich von einem beliebigen Schmied in die
 Kunst der Messerpflege einweisen lassen.* 

Alle Talente, für die keine Modifikationen angegeben sind, beherrscht ein Charak-
 ter mit dem Talentwert 0%.

450 Einfache Talente:

- (z.B. „Schwertkampf“)


Komplexere Talente oder Handwerk


455 Unter komplexen Talenten oder Handwerk versteht man all die Fähigkeiten, die
 man erst mit einem entsprechenden Zeitaufwand erlernen muss, bevor man sie
 effektiv anwenden kann. Die komplexen Talente sind spezieller auf einzelne be-
 stimmte Aufgaben zugeschnitten, als dies bei den allgemeinen Talenten der Fall
 ist.

460 Ebenso wie bei den Talenten gilt, dass ein Talent, für das keine Modifikatoren angegeben sind, den Talentwert 0% besitzt. Anders aber als die Talente ist ein Handwerk erst dann verwendbar, wenn der Talentwert auf 10% oder mehr gesteigert wurde. Falls der Startwert nicht durch die Modifikationen bereits über diese Grenze gehoben wurde, ist für diese erste Steigerung ein Lehrmeister erforderlich. Zusätzlich muss zum Erlernen eines Handwerkes das dazugehörige Talent auf einem Talentwert von mehr als 40% sein.

465 Handwerke können auch weiter spezialisiert werden, so dass sich ein Schmied zum Beispiel zum Waffenschmied weiterbilden kann. Prinzipiell entspricht eine solche Spezialisierung einem normalen Handwerk. Bevor man sich so spezialisieren kann, muss man das zugrunde liegende Handwerk mit einem Talentwert von mehr als 20% beherrschen. Weiter ist auch hierbei ein Lehrer erforderlich.

470

 Komplexe Talente:

- Jeder Beruf 
- Wissenstalente
- Kampftalente
- (z.B. der Beruf „Schwertkämpfer“)



475

Es gibt Einschränkungen in der Zahl der komplexen Talente, die ein Charakter erlernen kann (Zahl abhängig von der Intelligenz der Person); ein „normaler“ Charakter sollte über maximal vier oder fünf Handwerksfähigkeiten verfügen können, minimal kann ein Charakter bis zu zwei Handwerke erlernen, höchstens aber acht.

480 Einzelne Rassen können bestimmte komplexe Talente nicht lernen (oder kann als einzige ein bestimmtes komplexes Element erlernen)

Idee: Rasse X kann Telepathie als komplexes Talent, Rasse Y muss es als Magie erlernen.

485 **Frage:** wie (als Talent/komplexes Talent? Oder anders?) wird überhaupt die Magie gezählt?

 
Empfehlung: Bei komplexen/einfachen Talenten kann (Meisterentscheid) ein höherer Startwert für ein neues Talent vereinbart werden, falls der entsprechende Charakter bereits ein (besser mehrere) ähnliche Talente beherrscht. Etwa $TaW(„xxx“)/4 = \text{Basis-Wert Handwerk xxx}$ sowie $TaW(„xxx“)/2 = TaW(„xxa“)$.

490

Charaktermodifikatoren

495 Die verschiedenen Fähigkeiten, mit denen ein Charakter das Spiel beginnt, erhält er im Lauf seines Lebens bis zu diesem Zeitpunkt. Die Art und Ausprägung dieser Talente wird durch eine Reihe von Faktoren bestimmt, wie die Rasse oder die Herkunft eines Charakters. Da das Charaktersystem für die Rollenspielwelt Anthadoa dem Spieler die Möglichkeit geben soll, einen eigenen Charakter nach einem Baukastensystem zu erstellen, werden hier die einzelnen „Bauteile“ erklärt, aus denen sich die Fähigkeiten und Möglichkeiten eines Charakters ergeben.

500 Die Rasse – Die Zugehörigkeit zu einem Volk

Den größten Einfluss auf einen Charakter hat wohl seine Zugehörigkeit zu einer Rasse, sei es ein Mensch, ein Zwerg oder ein Kobold. Diese Zugehörigkeit verleiht ihm die Grundzüge seines Aussehens und erlaubt es ihm, rassenspezifische Talente zu erlernen.

505 *Die Rasse „Zwerg“ verleiht ein anderes Aussehen als die Rasse „Mensch“ oder die Rasse „Thûb“ beziehungsweise „Echsenmensch“. Die bei den letzteren vorhandenen Flügel verleihen dieser Rasse auch das Talent „fliegen“. Ein Angehöriger des Zwergenvolkes verfügt dagegen über das Talent „Bergbau“ oder „Festungsbau“.*

510 Gleichzeitig kann diese Zugehörigkeit den Charakter aber auch einschränken, sei es, dass die körperliche Voraussetzungen für ein Talent von einer Rasse nicht erfüllt werden, sei es, dass ein Talent aus gesellschaftlichen oder kulturellen Gründen für eine Rasse verschlossen ist.

Beispiele ...

515 Die Rasse eines Charakters beeinflusst, wie gut oder schlecht der Charakter einzelne Talente lernen kann und wie weit er es in diesem Talent bringen kann.

520 *Obwohl auch jeder Mensch das Handwerk „Bergbau“ erlernen kann, tun sich die Menschen schwerer mit dem Erlernen dieses Handwerks als etwa die Zwerge. Dies bedeutet nicht, dass Zwerge automatisch die besseren Bergleute sind, aber sie besitzen ein deutliches ausgeprägtes Gespür für den zu bearbeitenden Stein, der vielen menschlichen Bergleuten fehlt. Trotzdem gibt es unter den Menschen genauso meisterhafte Bergleute wie es Zwerge gibt, die noch nie einen Stollen betreten haben.*

525 Die geographische Herkunft

530 Genauso wie die Rasse eines Charakters beeinflusst auch die Herkunft die mögliche Ausbildung seiner Talente. Dabei ist die Herkunft in zwei Teilbereiche unterteilt. Zum einen gibt es Unterschiede in der Entwicklung eines Charakters, deren Grund in den sozialen und kulturellen Bezügen des Landes oder Reiches liegen, aus dem der Charakter stammt. Zum anderen spielt es auch eine Rolle, ob der Charakter aus einem kleinen Dorf oder einer großen Stadt stammt, ob er an der Küste oder am Rand eines Waldes lebt. Diese zweite Form der Modifikationen beschränkt sich auf die Verschiebung von Talentpunkten, um die Anwendung mehrerer Schemata dieser Art zu erlauben.

535 *Entsprechend kann ein Charakter, der aus einer Küstenstadt –also einer Stadt an einer Küste– stammt, einen Bonus von 5% auf alle Talente rund um das Wasser wie etwa „Schwimmen“, „Angeln“ oder „Boote fahren“ erhalten, um dann einen ebenso großen Malus auf alle die Talente zu erhalten, die mit dem Wald zu tun haben. Aus der „Stadt“ würde er dagegen ein Bonus von 5% auf gesellschaftliche Talente erhalten, während Talente, die für ein Überleben in der Wildnis benötigt werden, einen entsprechenden Malus erhalten.*

540



Ausbildung eines Charakters

545 Einen weiteren großen Einfluss auf die Ausgestaltung eines Charakters hat die Wahl eines Berufes. Hier wird ein Großteil der „komplexen Talente“ festgelegt, über die der Held zum Beginn seiner Karriere verfügt. Außerdem erlernt er eine Reihe von einfachen Talenten, die zur Anwendung seines Berufes benötigt werden.

550 *So erlernt ein Krieger neben seinem Handwerk „Schwertkämpfer“ auch das Talent „Wunden versorgen“ – wenn er auch nicht so viel Wissen von der Heilung hat wie ein ausgebildeter Feldscher oder Medicus, so weiß er dennoch so viel, um einen Wundbrand zu verhindern und einfache Verletzungen, die in einer Schlacht entstehen können, zu verarz-*

555 *ten.*

Soziale Modifikatoren

Auch die soziale Herkunft eines Charakters zeigt sich in seinen erlernten Fähigkeiten. Da jedoch häufig die Wahl des Berufes schon abhängig ist vom sozialen Stand des Charakters, ist eine Anpassung der Charaktereigenschaften im Allgemeinen nicht nötig. Sie sollte nur dann vorgenommen werden, wenn der Held einen Beruf ergreift, der nicht seinem sozialen Stand entspricht – und auch dann nur in Absprache mit dem Meister der Rollenspielrunde.

560

Das Alter eines Charakters

565 Üblicherweise beginnt ein Charakter seine Laufbahn als Abenteurer oder Held in einer Rollenspielgruppe kurz nach dem Abschluss seiner Ausbildung. Darauf sind auch die Angaben zur Erschaffung eines Helden zugeschnitten. Manchmal ist es aber auch interessant, einen Charakter zu spielen, der jünger oder wesentlich älter ist. In diesem Fall müssen die Fähigkeiten des Charakters entsprechend angepasst werden.

570

Für einen Charakter, der das Abenteurerleben unmittelbar vor oder während seiner Ausbildung beginnt, können die entsprechenden Modifikationen der Ausbildung zuerst weggelassen werden und später, wenn ein weiterer Ausbildungsabschnitt abgeschlossen ist, werden die Fähigkeiten nach und nach entsprechend angepasst.

575

Sollte nach Abschluss der Ausbildung einige Zeit vergangen sein, bevor der Charakter sich einer Gruppe von Abenteurern angeschlossen hat, können die Fähigkeiten entsprechend angepasst werden. Der Charakter hat sich in seinem Beruf fortgebildet und verbessert, ist vielleicht sogar in eine andere Stadt gezogen, in der seine Berufsaussichten besser waren. In diesem Fall können die berufsbezogenen Talente weiter gesteigert werden und eventuelle Wohnortwechsel berücksichtigt werden. Dabei kann man sich unter Berücksichtigung der vergangenen Zeit –nach Absprache mit dem Spielmeister der Gruppe– an den Boni aus den Herkunfts- und Ausbildungsmodifikationen orientieren. Die Mali können dabei ignoriert werden.

580

585

Charaktererschaffung

Modifikatoren bei der Charaktererschaffung:

- Rasse (bestimmt Maxima/Minima der Werte, schließt eventuell einige Charakterausgestaltungen aus)
- 590 - Herkunft (geograph.)
- Beruf/Profession (hier fließt auch der soziale Stand ein) (bestimmt die eigentlichen Startwerte der Talente)
- Evtl. Abgleich mit dem Aussehen (anderenfalls legen die Werte das Aussehen fest!)
- 595 - Alter

Zur Erschaffung ein festes Kontingent an Steigerungspunkten bereits vergeben (entsprechen einem Minimum der Charakterwerte dieser Rasse/Herkunft!?!?), ein paar zur Charakterausgestaltung. Modifikationen der Startwerte nach Unten sind
600 möglich, aber nicht so viele wie nach oben.

Steigerungen und Verbesserungen

Im Laufe eines (oder mehrerer) Abenteuer erhält ein Charakter vom Spielleiter Erfahrungspunkte, die in etwa dem entsprechen, was der Held neues gesehen
605 oder erlebt hat. Er kann diese Erfahrungspunkte jederzeit dazu verwenden, seine Fähigkeiten oder seine Basiseigenschaften weiter auszubauen. Als Grundlage für solche Steigerungen gilt nur: Während eines Abenteuers können nur die Talente gesteigert werden, die auch aktiv genutzt wurden. Wie weit diese Talente gesteigert werden können, hängt dabei auch immer davon ab, wie intensiv dieses Talent
610 genutzt wurde.

*Auf seiner Kneipentour durch die Stadt sieht ein Zwerg den Namenszug einer dieser Kneipen am Schild vor der Tür. Da er noch ein paar Erfahrungspunkte zur Verfügung hat, will er ein Talent steigern. Obwohl er
615 tatsächlich ein ganzes Kneipenschild alleine entziffert hat, reicht dies jedoch noch nicht aus, sein Talent „lesen“ zu steigern. Das Talent „zeichnen“ könnte er dagegen nach diesem Abend um einige Punkte steigern.*

Um Talente oder Handwerksfähigkeiten zu erlernen oder zu verbessern, die während des Abenteuers nicht oder nicht häufig genug eingesetzt wurden, muss er die
620 Zeit zwischen den Abenteuern verwenden. Der Spieler spricht mit dem Spielleiter ab, womit sich der Charakter in seiner freien Zeit beschäftigt. Die Möglichkeiten sind eventuell beschränkt, wenn Voraussetzungen zum Erlernen oder Steigern nicht gegeben sind.

*Um Wildnis-Talente zu steigern, muss sich der Charakter selbstverständlich eine gewisse Zeit in der Wildnis aufhalten. Ebenso kann er
625 Talente wie „Schwimmen“ oder „Angeln“ nicht weiter vertiefen, wenn er sich in der wasserlosen Wüste befindet.*

Um ein komplexes Talent oder ein Handwerk von Grund auf zu erlernen, muss sich der Charakter einen entsprechenden Lehrmeister suchen. Anschließend
630 muss er sich eine ausreichende Zeit lang –je nach Handwerk mindestens drei bis sechs Monate– von diesem Lehrmeister in das entsprechende Handwerk einweisen lassen. Dabei wird zunächst das dem Handwerk zugrunde liegender Talent bis auf 40% gesteigert, falls dieser Wert bisher noch nicht erreicht wurde. Erst da-

635 nach kann sich der Charakter dem Studium des Handwerks widmen. Nach Abschluss dieser Lehrzeit beherrscht der Charakter dieses Handwerk mit einem Talent von 10% und kann es aktiv anwenden. Sollte der Charakter über eine geeignete Vorbildung verfügen, also das dem Handwerk zugrunde liegende Talent auf einem Talentwert über 40% sein, kann eventuell die Lehrzeit verkürzt oder der erreichte Talentwert für das Handwerk entsprechend erhöht werden.

640 Falls der Charakter einen Handwerksmeister findet, der bereit ist, ihn als Lehrling aufzunehmen, kann der Charakter natürlich jederzeit eine normale Lehre beginnen. Die dauert dann zwar etwa drei bis vier Jahre –eventuell weniger, wenn der Charakter schon entsprechend vorgebildet ist–, dafür kann er sich anschließend den entsprechenden Bonus dieses Handwerks gutschreiben. Eine solche Zweit-

645 ausbildung kostet wegen des langen Zeitaufwandes keine Erfahrungspunkte, allerdings muss eventuell Geld für Unterbringung und Verpflegung bezahlt werden.

Um ein Handwerkstalent weiter zu steigern, muss der Charakter unter Anleitung eines entsprechenden Lehrmeisters arbeiten. Je nachdem, wie viel Zeit er in diese Ausbildung steckt, kann dann das Handwerkstalent gesteigert werden.

650 All diesen Methoden zur Steigerung eines Handwerkstalent ist gemeinsam, dass die sehr zeitintensiv sind. Es ist daher nicht möglich, solche Steigerungen „mal eben so“ nebenbei durchzuführen, sondern der Charakter muss die Zeit finden, sich ganz auf seine Weiterbildung zu konzentrieren. Als Richtwert sollte gelten, dass er sich pro Woche höchstens um einen Punkt steigern kann.

655

Steigerungen bis zu einem gewissen Grad (abhängig von Talent und Rasse,..., maximal das Doppelte vom Startwert) selbstständig (learning by doing), darüber nur bei einem Lehrer oder durch meisterliche Probe...

660

Solange der Charakter sich selber fortbildet, ist eine Spezialisierung (z.B. Schmied → Hufschmied) nicht/nur schwer möglich; sie kann nur dann erfolgen, wenn der Charakter einen Lehrmeister in Anspruch nimmt.

665 Je nach Talent/Eigenschaftstyp: Basiseigenschaften sehr teuer, komplexe T. teuer, einfache T. billig.

Steigerung von schlecht nach mäßig billiger als von gut auf sehr gut...

670 Kosten des Lernen abhängig vom Talent? Nein, Talente der gleichen Gruppe sind gleich teuer (bei gleichen Randbedingungen).

Erfolgt die Steigerung automatisch (sobald die nötigen EP gezahlt wurden), oder zufällig (z.B. nur, wenn eine Probe erfolgreich war)? Eher automatisch. Ausnahme: Wenn eine meisterliche Probe ausgeführt wurde, kann der entsprechende Charakter einen Steigerungsversuch unternehmen, d.h. er legt eine Probe auf das entsprechende Talent ab und kann das Talent um einen gewissen Betrag steigern, falls die Probe gelingt. Misslingt die Probe dagegen, so bleibt das Talent auf seinem ursprünglichen Wert.

675

680

Bei einem Lehrer kann man immer nur so weit lernen, wie der Lehrer das Talent beherrscht.

685

Man kann während des Abenteuers nur lernen, wenn man sich aktiv mit dem Talent beschäftigt. Die Häufigkeit der Steigerungen sollte an der Beschäftigungsdauer gemessen werden (Meisterentscheid). Außerhalb des Abenteuers kann man sich aktiv mit zu lernenden Talenten beschäftigen (Zeitdauer beachten). Hängt die Zeitdauer von dem bisherigen Talentwert ab?

690

Der Unterschied zwischen „learning by doing“ und „learning by teacher“ liegt in den Kosten – Lehrer kostet weniger Erfahrungspunkte!

Kapitel 2 Magie

Wie wird überhaupt gezaubert?

695

Grundidee: jeder Zauber besteht aus einem 'Grundzauber' und einer Reihe von Spruch- sowie Proben-Modifikationen. Die Anwendung dieser Spruch-Modifikationen muss vor dem Sprechen des Zaubers (das heißt, vor dem Ablegen der Zauberprobe) angekündigt werden.

Grundzauber:	Feuerpfeil
Beschreibung:	läßt einen magischen Feuerpfeil entstehen, der in gerader Linie auf ein Ziel in Sichtweite des Zauberers verschossen wird. Sobald der Feuerpfeil die Hand des Zauberers verlassen hat, ist es nicht mehr möglich, auf die Flugbahn des Geschosses Einfluß zu nehmen. Sollte sich das Ziel aus der Flugbahn des Geschosses bewegen, so verpufft der Pfeil wirkungslos am Ende der maximalen Reichweite, falls er vorher nicht auf ein anderes Ziel trifft. In diesem Falls richtet er dort den normalen Schaden an.
Wirkung:	Beim Auftreffen auf das Ziel erleidet dieses Schaden durch das Feuer, weiter können sich entflammbare Stoffe, die von dem Zauber getroffen werden, entzünden. Sollten sich keine entflammbaren Stoffe im Wirkungsbereich des Feuerpfeiles befinden, so erlöschet das Feuer nach einer Sekunde.
Grundscha-den:	Ein einfacher Feuerpfeil verursacht direkt 1W6 Trefferpunkte, die durch geeignete Rüstung gemildert werden können; außerdem erleidet das Opfer durch eventuell entstehende Folgebrände weiteren Schaden.
Kosten:	Der Zauber kostet 1W8 AE.
Reichweite:	10 Schritt
Zauberdauer:	10 Sekunden für den Zauber.
Wirkungsdauer/ Geschwindigkeit:	Der Zauber wirkt sofort. Nach dem Sprechen des Zaubers bewegt sich der Feuerpfeil mit einer Geschwindigkeit von etwa 10 Schritt je Sekunde auf sein Ziel zu; nach dem Auftreffen auf ein Ziel verliert das Feuer seinen magischen Charakter, es gilt ab jetzt nur noch als normales Feuer.
Erfahrungsstufen:	Auf diesen Spruch können bis zu 10 Erfahrungsstufen verwendet werden.

700

Dieser Spruch (und auch jeder andere, für den nichts Gegenteiliges gesagt wird) kann nun wie folgt in seinem Schaden, der Zauberdauer und/oder seiner Reichweite modifiziert werden, womit gleichzeitig auch die Kosten für den Zauber variiert werden:

705 mögliche Modifikationen des Feuerpfeiles:

Grundscha-den:

Der Schaden kann auf das Doppelte des Grundscha-dens erhöht werden, wobei sich gleichzeitig die Kosten für diesen Zauber im gleichen Maße erhöhen. Als Basis der Berechnung und Schaden zählt dabei immer der im Grundzauber angegebene Würfeltyp. Wird zum Beispiel der möglichen Schaden auf 4W6 erhöht, so steigen die für diesen Zauber einzusetzenden Kosten auf 4W8 AE.

710

Halbiert man die Wirksamkeit des Zaubers, so verringern sich auch die für diesen Zauber zu entrichtenden Kosten.

715 Schaden Kosten

1W6 1W8

1W3 1W4

1W2 1W3

1W2-1 1W2

720

Die nebenstehende Tabelle zeigt an, welche Kosten für welchen erwünschten Schaden anfallen. In einzelnen Fällen ist es auch möglich, einen entsprechend eingeschränkten Zauber zu sprechen, für den nur 1W2-1 AE zu zahlen ist. Bei dieser Zaubervariante steigt aber gleichzeitig auch das Risiko, Astralenergie in einen erfolgreichen Zauber zu investieren, ohne dafür einen entsprechenden Effekt zu erhalten.

725

Reichweite:

Genauso wie die Wirkung kann auch die Reichweite des Zaubers sowohl verdoppelt wie auch halbiert werden. Auch hierbei verändern sich die Kosten im gleichen Maße wie die erwünschte Modifikation; um also die Reichweite zum Beispiel zu verdoppeln, müssen 2W8 AE investiert werden, verringert man dagegen die Reichweite von 10 auf 5 Schritt, so kostet der Zauber nur noch 1W4 AE. Die unterste Grenze der Verringerung der Reichweite eines Zaubers ist ein viertel der ursprünglichen Reichweite dieses Zaubers. Halbe Schritte werden dabei immer abgerundet.

730

735

Zauberdauer:

Die Zauberdauer kann genauso modifiziert werden wie die anderen beiden oben beschriebenen Zaubereigenschaften. Die Zauberdauer kann höchstens auf ein viertel der ursprünglichen Zauberdauer reduziert werden. Halbe Sekunden werden dabei immer aufgerundet.

740

Wirkungsdauer / Geschwindigkeit:

Insgesamt können höchstens so viele Modifikationen auf den Zauber angewendet werden, wie der Zaubende als Erfahrungspunkte in diesem Zauber besitzt. Dabei zählt jede Verdopplung oder Halbierung der Zaubereigenschaften als eine Modifikation; eine Vervielfachung der Reichweite ist also schon eine doppelte Modifikation. Es ist jedoch nicht möglich, auf diese Weise weniger als 1W2-1 AE für einen Zauber zu investieren. Auch ist es nicht möglich in einem einzigen Zauber gegensätzliche Modifikationen zu verwenden (wie zuerst die Reduktion des Schadens von 1W6 auf 1W3 und die anschließende Erhöhung des Schadens wieder auf 1W6 oder gar 2W3).

745

750

Eine beliebte Variante des obigen Feuerpfeiles wird zum Beispiel von vielen Magiern zum Entzünden eines Feuers oder eines Lichtes benutzt. Je nach Begabung des Zaubers wird er unterschiedlich viele der unten aufgeführten Schritte

755

Modifikation: Zauberkosten:

ursprünglicher Zauber 1W8 AE

1. Reduktion des Schadens von 1W6 auf 1W3 1W4 AE

2. Reduktion des Schadens von 1W3 auf 1W2 1W3 AE

760

3. Halbierung der Reichweite von 10 auf 5 Schritt 1W2 AE

4. Halbierung der Zauberdauer von 10 auf 5 Sekunde 1W3 AE

5. nochmalige Verringerung der Reichweite von 5 auf 2 (eigentlich 2 1/2) Schritt
1W2 AE

765 6. nochmalige Verringerung der Zauberdauer von 5 auf 3 (eigentlich 2 1/2) Sekun-
de 1W3 AE

7. nochmalige Verringerung des verursachten Schadens von 1W2 auf 1W2-1 1W2
AE

Spruch-Modifikationen und Zauberproben

770 Genauso wie es möglich ist, die Spruchkosten durch Änderungen der Auswirkun-
gen eines Zaubers zu verändern, kann man in einem gewissen Maße auch die
Zauberprobe beeinflussen. Dazu schränkt der Zauberer die Wirksamkeit des Zau-
bers wie bei den Spruchmodifikationen beschrieben ein, ohne dabei die Senkung
775 der Zauberkosten für sich in Anspruch zu nehmen. Für jede dieser Einschränkun-
gen wird die Zauberprobe um 2 Punkte erleichtert. Die Anwendung dieser Probe-
Modifikationen muss vor dem Sprechen des Zaubers (das heißt, vor dem Ablegen
der Zauberprobe) angekündigt werden.

780 Es ist nicht möglich, auf eine Zaubereigenschaft mehr als eine Proben-
Modifikation anzuwenden. Auch ist es nicht möglich, auf eine Eigenschaft gegen-
sätzliche Spruch- und Proben-Modifikationen anzuwenden, also zuerst eine Ver-
dopplung des Schadens und der Astralenergie und anschließend eine Halbierung
des Schadens zur Erleichterung der Probe.

785 Auch der Einsatz von Paraphenalia kann die Zauberprobe verändern. Dies erfolgt
nach Ermessen des Spielleiters; für falsch eingesetzte Paraphenalia kann er aller-
dings auch die Probe in geeigneter Weise erschweren oder andere Nebeneffekte
eintreten lassen. Er braucht den Spieler vor dem Ablegen der Zauberprobe nicht
über eventuelle Wirkungen eingesetzter Paraphenalia zu unterrichten. Nachdem
790 die Probe abgelegt wurde, kann er, besonders wenn der Einsatz der Paraphenalia
das Gelingen oder Mislingen des Zaubers ausgelöst haben, dies dem Spieler
mitteilen.

Kapitel 3 Kampf

795 Die Initiative

Zur Bestimmung der Reihenfolge, in der die Charaktere ihre Aktionen ausführen dürfen, wird um die Initiative gewürfelt. Jeder Charakter hat einen Initiative-Basiswert, der bei der Erschaffung des Charakters bestimmt wird und später gegebenenfalls gesteigert werden kann.

800 Zur Bestimmung der Aktionsreihenfolge wird nun für jede Charakter mit einem W20 gewürfelt und der Initiative-Basiswert wird von dem Würfelwert abgezogen. Weiter werden eventuell vom Meister festgelegte Boni oder Mali mit diesem Wert verrechnet. Der Charakter mit dem niedrigsten Wert führt zuerst seine Aktionen aus, dann folgen die Charaktere mit höheren Werten.

805 Ist ein Charakter an der Reihe, so kann er sich auch entscheiden, mit seiner Aktion noch etwas zu warten. Dazu würfelt er mit einem mit einem W10 und addiert diesen Wert zu seinem bisherigen Initiativwert hinzu, um dadurch einen neuen Initiativwert zu erhalten. In einer Kampfunde kann er sein Aktion allerdings nur einmal verschieben. Alternativ kann der Charakter natürlich auch jederzeit vollständig auf eine Aktion in der Kampfunde verzichten.

810 Haben zwei oder mehr Charaktere den gleichen Initiative-Wert ermittelt, so erfolgen ihre Aktionen zeitgleich. Dies bedeutet, dass alle betroffenen Spieler ihre Aktionen ankündigen¹ und erst dann gemeinsam ausführen.

815 *Der Krieger Tardir mit Initiative-Basiswert 5 greift den Schwarzmagier Zezath (Initiative-Basiswert 2) an. Da Zezath im Moment nicht mit einem Angriff rechnen kann, erhält er vom Meister einen Malus von 3 für die erste Kampfunde.*

820 *In der ersten Kampfunde würfelt er eine 4, also hat er einen Initiativwert von $4-2+\text{Malus}=4-2+3=5$. Tardir dagegen würfelt eine 10, hat also ebenfalls einen Initiativwert von $10-5=5$. Tardir will angreifen. Zezath kündigt eine Parade an, da er so schnell keinen Zauber sprechen kann. Da Tardir jedoch der Angriff nicht gelingt, beraubt er Zezath seiner Aktion: dieser hat so feste mit dem Angriff gerechnet, dass er selber nicht zur Aktion kam.*

825 *In der nächsten Kampfunde ergibt sich zufällig wieder der gleiche Initiativwert für beide Charaktere. Zezath kündigt wieder eine Parade an, Tardir dagegen will erst einen stärkenden Zaubertrank einnehmen. Damit kommt Zezath auch diese Runde wieder nicht zum Zuge.*

830 *Nachdem sich auch in der dritten Runde ein Gleichstand beim Initiativwert ergibt, beschließt Zezath, einen eigenen Angriff zu wagen. Tardir ist ebenfalls zum Angriff entschlossen. Zezaths Angriff gelingt sogar, so dass Tardir, dessen Attacke zu allem Unglück schon wieder misslang, nicht parieren kann.*

¹ Bevor die Spieler sich darum prügeln, wer seine Aktion als erstes ankündigen muss, sollte auch hier die Reihenfolge ausgewürfelt werden. Alternativ können die Spieler ihre Aktionen verdeckt auf einen Zettel schreiben und die Zettel gemeinsam aufdecken.

835 Da es nicht möglich ist, Attacke und Parade gleichzeitig auszuführen, kann es daher vorkommen, dass ein Charakter eine erfolgreiche Attacke nicht parieren kann, da er selber gerade eine andere Aktion ausführt, obwohl er diese Attacke prinzipiell parieren könnte.

840 *In einer Abwandlung der obigen Situation sind in der dritten Kampfunde Helfer beider Parteien aufgetaucht. Da ihre ermittelten Initiativewerte größer als die von Tardir und Zezath sind, dürfen sie erst nach diesen beiden handeln. Tardirs Helfer greifen Zezath an, ebenso umgekehrt. Da in dieser Runde weder Tardir noch Zezath eine Parade durchgeführt hat, können sie beide versuchen, die nächste erfolgreiche Attacke ihrer Gegner zu parieren. Dies gilt natürlich nur für die erste erfolgreiche Attacke, die auch parierbar ist, d.h. nicht in den Rücken geführt ist.*

845

Es ist mit diesem System auch möglich, dass sich zwei Kontrahenten gegenseitig kampfunfähig machen, da die Aktionen von Charakteren mit gleichem Initiativewert gleichzeitig ablaufen.

Ausdauer

850 Um ein realistisches Verhalten im Kampf zu erhalten, kann man die Ausdauer eines Charakters heranziehen. Dazu wird nach jedem Angriff der Ausdauerwert des Charakters um einen Punkt verringert. Sinkt dadurch der aktuelle Ausdauerwert auf weniger als zwei Drittel des maximalen Ausdauerwertes, so kann der Charakter nur noch jede zweite Runde angreifen und innerhalb von zwei Kampfunden nur einmal parieren. Sinkt der aktuelle Ausdauerwert nun weiter auf weniger als ein Drittel des maximalen Wertes, so kann der Charakter nur noch alle drei Runden einmal angreifen und innerhalb von drei Runden nur einmal parieren. Sinkt der aktuelle Ausdauerwert auf Null, so kann der Kampf nicht fortgesetzt werden.

855

860 **Kapitel 4 Realisierung**

Charaktererschaffung als Programm,

Eigenschaftsvergleich als Unterstützung für den Kampf (wie gut verteidigt diese Waffe gegen diese andere Waffe, ...)

Hilfsprogramm für Zufallsbegegnungen/-Ereignisse...

865

Anhang A Das Talentsystem: Übersicht über die Basiseigenschaften

Die Basiseigenschaft „Ausdauer“


870 Bei anderen Gelegenheiten ist zusätzlich eine gewisse Ausdauer notwendig. Die Ausdauer gibt an, wie lange ein Charakter eine Kraftanstrengung aufrecht erhalten kann.

Die Ausdauer sollte nicht wesentlich höher sein als das Doppelte der Kraft, aber auch nicht wesentlich kleiner als die Hälfte der Kraft

875

Die Basiseigenschaft „Charisma“

Es ist schwierig, das Aussehen eines Charakters in einen Zahlenwert zu pressen. Das soll diese Basiseigenschaft auch weniger tun als vielmehr etwas einfangen, wie der Charakter auf andere Personen seiner Rasse wirkt.

880  *Eine Person mit einem hohen Charisma-Wert wird von den Personen als Autoritätsperson angesehen. Er wird nach seiner Meinung gefragt, und seine Anregungen werden schneller angenommen als die von einem Charakter mit geringerem Charisma. Eine solche Person hat eine gewisse Ausstrahlung*

885 *Genauso kann ein hoher Charisma-Wert auch eine einschüchternde Wirkung auf andere Personen haben, wie zum Beispiel der Anführer einer Bande von Strauchdieben, die ein Dorf terrorisieren, dem sich aber keiner entgegenzustellen wagt..*

Die Basiseigenschaft „Empathie“

890 Im Gegensatz zum Charisma gibt diese Basiseigenschaft nicht die Ausstrahlung, sondern vielmehr die Empfänglichkeit für die Ausstrahlung Anderer an. Damit ist sie besonders geeignet, um das Gespür eines Charakters dafür darzustellen, wie man seine Umgebung manipulieren kann.

895

Die Basiseigenschaft „Geschicklichkeit“ oder „Gewandtheit“

900 Im Gegensatz zum Einsatz von reiner Muskelkraft wird häufig eine gewisse Technik benötigt, wie man diese Kraft einsetzen kann. Manchmal können sich Kraft und Technik ergänzen, andere Aufgaben lassen sich nur durch reine Kraft oder nur durch Technik bewältigen... als Beschreibung der körperlichen Geschicklichkeit/Gewandtheit des Charakters, wie sehr beherrscht der Charakter seinen Körper, vielleicht auch wie sehr kann der Charakter seinen Körper seinem Willen unterwerfen...

905 ... Geschicklichkeit ist NICHT auch Fingerfertigkeit: die Gewandtheit und die Fingerfertigkeit unterscheiden sich darin, wie Körperteil-Übergreifend sie sind, nicht aber darin, dass sie beide die Beherrschung des Körpers –sei es im Großen oder im kleinen– voraussetzen.!

Die Basiseigenschaft „Intuition“

910 Intuition ist zum einen die Fähigkeit, eine gegebene Situation innerhalb von kurzer Zeit zu erfassen und darauf zu reagieren, zum anderen auch auf ein gewisses „Gefühl im Bauch“ zu reagieren.

Die Basiseigenschaft „Klugheit“ oder „Intelligenz“

915 Diese Basiseigenschaft gibt an, inwieweit ein Charakter aus seinem bisherigen Wissen logische Schlüsse ziehen kann. Mit diesem Talent wird auch gesteuert, wie gut ein Charakter sein bisheriges Wissen und seine Fähigkeiten weiter vertiefen kann, sprich: wie schnell ein Charakter ein schon erlerntes Talent weiter steigern kann.

920

Die Basiseigenschaft „Körperkraft“

Diese Basiseigenschaft beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, seine Muskelkraft einzusetzen.

925 Die Ausdauer sollte nicht wesentlich höher sein als das Doppelte der Kraft, aber auch nicht wesentlich kleiner als die Hälfte der Kraft.

Die Basiseigenschaft „Lernfähigkeit“

930 Eine andere Art von Wissen besteht aus den Erinnerungen des Charakters. Die Geschwindigkeit, mit der dieses Wissen erweitert werden kann, hängt von der Lernfähigkeit dieses Charakters ab.

Anhang B Das Talentsystem: Übersicht über die erweiterten Basiseigenschaften

935

Die erweiterte Basiseigenschaft „Attacke-Grundwert“

Die erweiterte Basiseigenschaft „Ausdauer“

940

Die erweiterte Basiseigenschaft „Initiative-Grundwert“

Die erweiterte Basiseigenschaft „Lebensenergie“

Die erweiterte Basiseigenschaft „Parade-Grundwert“

945

Anhang C Das Talentsystem: Übersicht über die vorhandenen Talente

950 ... bisher nur als Überblick über die in den obigen Beispielen erwähnten (einfachen und komplexen) Talenten...

Die Talente sind im folgenden alphabetisch geordnet, die ihnen zugeordneten Handwerke sowie Spezialisierungen sind ihnen nachgeordnet.

955

Talent „angeln“

Talent „Bogen/Armbrust schießen“

960 **Das Handwerk „Armbrustschütze“**

Das Handwerk „Artillerist“

Das Handwerk „Bogenschütze“

965

Talent „Boote steuern“

Talent „fliegen“

970 **Talent „Holzbearbeitung“**

Das Handwerk „Schreiner“ oder „Tischler“

Talent „kochen“

975 Das Talent „kochen“ dient als Basis für alle Tätigkeiten, die mit der Herstellung und Verfeinerung von Lebensmitteln zu tun hat.

Das Handwerk „Bäcker“

Die Spezialisierung „Brotbäcker“

980

Die Spezialisierung „Zuckerbäcker“**Das Handwerk „Brauer“**

985

Die Spezialisierung „Bierbrauer“**Die Spezialisierung „Schnapsbrenner“****Die Spezialisierung „Winzer“**

990

... hier beschränkt auf das Herstellen von Wein und ähnlichen Getränken, ohne den eigentlichen Weinanbau!

Das Handwerk „Koch“***Das Talent „lesen“***

995

Das Talent „Metallbearbeitung“

1000

Dieses Talent dient als Basistalent für alle Arten der Metallbe- und -verarbeitung. Auch die Pflege und Erhaltung von Metallgegenständen – sei es die Pflege oder Ausbessern scharf gewordener Waffen, das Schärfen von Scheren oder das notdürftige Flickern eines Eimers oder eines Topfes – wird von diesem Talent beinhaltet.

Das Handwerk „Schmied“**Die Spezialisierung „Feinschmied“**

1005

Die Spezialisierung „Grobschmied“ oder „Werkzeugschmied“**Die Spezialisierung „Hufschmied“**

1010

Die Spezialisierung „Pfeilschmied“

Dieses Talent ist selten als eigenständiger Beruf zu finden. Nur in großen Städten mit großer Militärgarnison kann ein Pfeilschmied alleine von dieser Arbeit leben.

Ansonsten findet man häufig Waffen- oder Feinschmiede, die zusätzlich Pfeil- und Speerspitzen herstellen.

1015 **Die Spezialisierung „Waffenschmied“**

Das Handwerk „Kesselflicker“

Das Handwerk „Scherenschleifer“

1020 Häufig sind es umherziehende Handwerker, die durch kleine Dörfer ziehen und ihre Dienste anbieten. Sie können Klingen aller Art schärfen und kleinere Macken beseitigen. Ebenso können sie abgebrochenen Klingen „normaler“ Küchenmesser ersetzen. Allerdings ist es ihnen normalerweise nicht möglich, Klingen selber zu schmieden.

1025 **Talent „Rechtskunde“**

Das Handwerk „Advocat“

Das Handwerk „Justitiar“

1030

Das Handwerk „Notar“

Talent „reiten“

1035 ... halt die hohe Kunst des Reitens, sowie die Grundlagen der Pferde- beziehungsweise Reittierpflege

Talent „schreiben“

Das Handwerk „Schreiber“

1040 **Talent „Schwertkampf“**

Das Talent „Schwertkampf“ dient als Grundlage für alle Kampfformen mit Klingengewaffen.

Das Handwerk „Schwertkämpfer“

1045 **Die Spezialisierung „Schwertmeister“**

Talent „schwimmen“

Talent „Spuren suchen“

1050

Talent „Steinbearbeitung“

Das Handwerk „Bergbau“

1055

Das Handwerk „Maurer“

Die Spezialisierung „Festungsbau“

... oder zählt das als eigenes Handwerk?

Talent „tauchen“

1060

Talent „Wunden versorgen“

Das Handwerk „Feldscher“

... militärische Variante des Medicus'

1065

Das Handwerk „Medicus“

... zivile Variante des Feldschers

Talent „Zechen“

Talent „xxx“

1070

Anhang D Index

1075	Attacke-Grundwert	28	1110	Erfahrungspunkte	9, 17
	Ausdauer	24, 28		Erweiterte Basiseigenschaften	12
	Basiseigenschaft	10		Attacke-Grundwert	28
	(magische) Eigenschaften			Ausdauer	28
	Charisma	12, 26		Initiative-Grundwert	28
1080	Empathie	12, 26	1115	Lebensenergie	28
	Intuition	27		Parade-Grundwert	28
	Ausdauer	26		Übersicht über die erweiterten	
	Charisma	26		Basiseigenschaften	28
	Empathie	26		Geschicklichkeit	26
1085	Erweiterte Basiseigenschaften	12	1120	Gewandtheit	26
	geistige Eigenschaften	11		Handwerk	13
	Intelligenz	11, 27		Advocat	31
	Intuition	12		Armbrustschütze	29
	Klugheit	27		Artillerist	29
1090	Lernfähigkeit	12, 27	1125	Bäcker	29
	Geschicklichkeit	26		Brotbäcker	30
	Gewandtheit	26		Zuckerbäcker	30
	Intelligenz	27		Bergbau	32
	Intuition	27		Bogenschütze	29
1095	Klugheit	27	1130	Brauer	30
	Körperkraft	27		Bierbrauer	30
	körperliche Eigenschaften	11		Schnapsbrenner	30
	Ausdauer	11, 26		Winzer	30
	Geschicklichkeit	11, 26		Feldscher	32
1100	Gewandtheit	11, 26	1135	Justitiar	31
	Kraft	11		Kesselflicker	31
	körperlichen Eigenschaften			Koch	30
	Kraft	27		Maurer	32
	Lernfähigkeit	27		Festungsbau	32
1105	Übersicht über die		1140	Medicus	32
	Basiseigenschaften	26		Notar	31
	Charisma	26		Scherenschleifer	31
	Einfache Talente	13		Schmied	30
	Empathie	26		Feinschmied	30

1145	Grobschmied	30	fliegen.....	29
	Hufschmied	30	Holzbearbeitung	29
	Pfeilschmied	30	1175 kochen.....	29
	Waffenschmied.....	31	lesen.....	30
	Werkzeugschmied	30	Metallbearbeitung.....	30
1150	Schreiber.....	31	Rechtskunde	31
	Schreiner.....	29	reiten	31
	Schwertkämpfer	31	1180 schreiben.....	31
	Schwertmeister.....	31	Schwertkampf	31
	Tischler	29	schwimmen	32
1155	Initiative	23	Spuren suchen	32
	Initiative-Grundwert	28	Steinbearbeitung	32
	Intelligenz	27	1185 tauchen	32
	Intuition	27	Wunden versorgen	32
	Kampf	23	xxx.....	32
1160	Ausdauer.....	24	Zechen	32
	Initiative.....	23	Talentsystem	
	Klugheit.....	27	1190 Erfahrungspunkte.....	9
	Komplexere Talente	13	Grundlagen	6
	Körperkraft.....	27	Übersicht über die	
1165	Lebensenergie.....	28	Basiseigenschaften.....	26
	Lernfähigkeit.....	27	Übersicht über die erweiterten	
	Magie.....	20	1195 Basiseigenschaften.....	28
	Parade-Grundwert	28	Übersicht über die Talente	29
	Talent		Übersicht	
1170	angeln	29	Basiseigenschaften	26
	Bogen/Armbrust schießen.....	29	erweiterten Basiseigenschaften .	28
	Boote steuern.....	29	1200 Talente	29